R－5123
R－3571

世界征服



取扱説明書

SSSシリーズ

CROSS MEDIA SOFT

目 次

1 はじめに

このたびはクロスメディア・ソフト「世界征服」をお買い上げいただき、誠に有難うございます。

歴史の本を開くと帝国主義とはこう定義されています。資本主義が極度に発達した結果生み出された市場争奪、植民地獲得の事実であると。19世紀末から20世紀初めの世界はまさに大国による世界分割の様相を呈していました。
「世界征服」はこの帝国主義の時代の世界を忠実に反映した戦略ゲームです。イギリス、フランス、ドイツ、アメリカ、日本、ロシアといった6大国がより多くの植民地を巡って覇権を競い合い、軍備、外交、諜報、工作といった多くの要素が複雑に絡み合った結果、非常に高度な戦略が必要とされます。

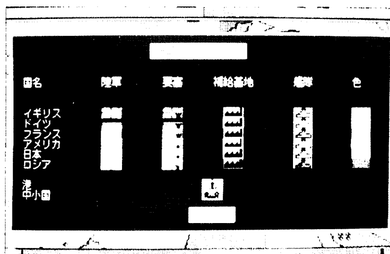
本マニュアルは2部構成になっています。
第2章のルールでは、ゲームの流れやゲームの規則を解説し、第3章ではゲームの起動方法、ゲームの操作方法を中心に解説しています。第2章はざっと目を通していただいて、その後でゲームを実際にプレイしながら、各々の項目について参照していただいても結構ですが、第3章は実際にゲームを始める前によく読んでいただくようにお願いします。
以下主な項目についてざっと説明します。

第2章　ルール
ゲーム中で使用される記号についてやゲーム進行上について説明しています。
第3章　操作の方法
3.1　必要な機材
ゲームを動かすのに最低限必要な機材について説明しています。
3.3　ゲームを始める
ゲームの起動の仕方から実際の進め方までを説明しています。
3.4　データディスク作成
ここから3.6まではプレイヤーが途中までのゲームをセーブするためのデータディスクの作り方、ロード、セーブの方法までを説明しています。

2 ルール

2.1 ゲーム記号について

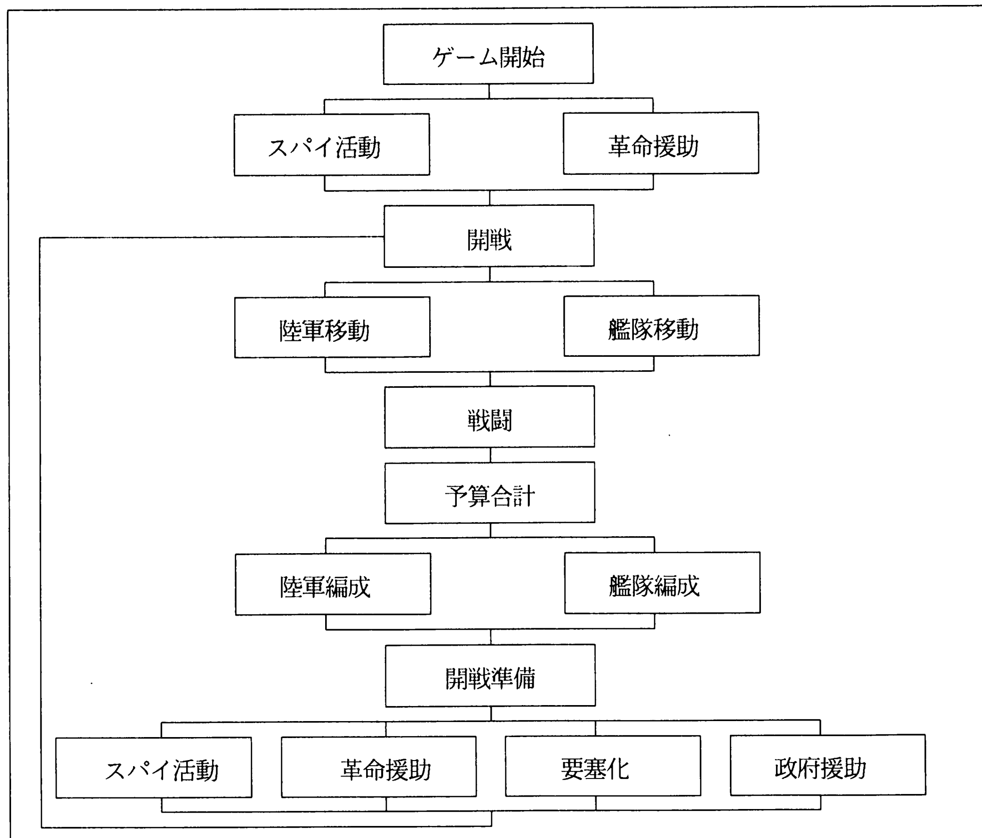
ゲームマップ上では、ゲーム進行に必要な特性をプレイヤーにわかりやすいように色々な記号で表すようにしています。この記号をゲーム記号といい、下図はそれらの記号の一覧表です。



陸軍	大国の軍隊が侵入している地域や大国の支配下にある地域は、その大国の国旗が表示されます。
要塞	要塞化は自国の支配地の防御力をアップするためにおこないます。要塞化すると防御力は2倍になります。国旗の右下に黒い小さな長方形の印がついた記号が要塞の記号です。
補給基地	この記号がある地域では、この記号がある地域では、陸軍や艦隊を編成できる地域を表します。補給基地のある地域では要塞のある地域同様防御力は2倍になります。
艦隊	海域に表示される船の形をした記号が艦隊です。その艦隊がどの国の艦隊かはその色でわかります。その色で表される国が、その海域の支配権を有する国になります。
港	この記号は、海からの侵略が可能なことを表します。
中小国	イギリス、フランス、ドイツ、アメリカ、日本、ロシアの6大国以外の侵略可能な国のことです。

2.2 ゲームの進行

《ゲーム進行表》



ゲームの進行は上の表のように進みます。
まず、プレイヤーがしなければならないことは、ゲームの初期設定をすることです（初期設定の方法については3.3.2参照)。そこでプレイヤーはゲームを始める上での様々な設定を行います。それが終了するとゲームが始まります。
ゲームの進行は1年で、それが春、夏、秋、冬に分けられます。そしてプレイヤーの活動は大きく政略活動と侵略活動の２つにわけられます。

政略活動は１年に１回で、ゲーム開始時と冬と春の間に行われます。
侵略活動は季節毎に行われますが、軍隊、艦隊の編成は政略活動と同じように冬と春の間に行われます。（活動の内容については2.6を参照）

2.3 予算について

政略、侵略などの活動を行うには予算が必要です。予算はその国の規模に作用されます。当然多くの植民地を持つ国が多くの予算を扱えることになります。
予算は１年に１回、冬が終わった時に全ての植民地の予算合計が国の予算として加えられます。

2.4 勝利得点

勝利得点とは、このゲームの目的です。初期設定で勝利得点の上限を設定することにより、その得点に達した時点でゲームは終了し、その得点に達した国を支配するプレイヤーが勝利者になります。
勝利得点は、戦闘に勝利することによって勝利得点が加えられ、敗北すると減点されます。また、中小国の支配権を得ると勝利得点が加算され、支配権を奪われると減点されます。

スタンダードシナリオでは何点与えられるかはランダムに決定され、その範囲は13～50点の間です。
他のシナリオでは予め勝利得点は決定されています。各地域の得点価値は付録を参照してください。

2.5 シナリオ

本ゲームには３本のシナリオがあらかじめ用意されています。

スタンダード	このシナリオは、ゲーム開始時点では自国の領土しか所有していません。
1880 植民地獲得競争	1880年代当時の世界情勢をモデルにしたシナリオです。
1914 第一次世界大戦前夜	第一次世界大戦開戦直前の世界情勢をモデルにしたシナリオです。

1880植民地獲得競争と1914第一次世界大戦前夜は実際の歴史を基にしたシナリオです。この2つのシナリオは当時の勢力分布を忠実に反映して作られています。

1880年はヨーロッパ諸国で植民地開拓が隆盛を極めた年で、スペインとの戦争に勝利したイギリスがインドをも統合し、他の国に大きく差をつけていましたが、ドイツがイタリアと同盟を結成し植民地獲得に乗り出してきました。
そして、このドイツの野望が1914年に第一次世界大戦を導くことになるのです。

2.6 モードの説明

モードとは、プレイヤーがゲームを進行するために様々な決定を下すための局面です。
それは以下の7つに分類されます。

- ●軍隊編成
- ●要塞化
- ●政府援助
- ●スパイ活動
- ●革命援助
- ●軍隊移動
- ●戦闘

それではこれからそれぞれのモードについて詳しく述べることにします。

2.6.1 軍隊編成

プレイヤーは、自国の支配下にあるすべての軍隊を状況に合わせて編成し直すことができます。編成には陸軍と艦隊の2つがあります。

陸軍の編成は、部隊数を決定し、1部隊は10,000人に相当します。その部隊数の合計がプレイヤーの兵力になります。編成は10,000人毎でそれ以下の数では編成することはできません。

艦隊は、艦隊の数を決定します。陸軍、艦隊とも編成できるのは、プレイヤーの支配下にある補給基地に限られます。

2.6.2 要塞化

自国の支配下の特定の地域の防御力をアップさせます。
要塞化にかかる費用は＄1,000,000です。
要塞化された地域の防御力は2倍になります。

2.6.3 政府援助

大国および中小国に予算を貸付けるためのモードです。このモードの目的は主にコンピュータが操作するプレイヤーとの戦闘を終結させることです。＄300,000～＄8,000,000の額を融資することで、特定の国との交戦状態を終わりにすることができます。＄8,000,000では必ず交戦状態を終わりにできます。
このモードは複数の国に自分の支配地が責められている時に有効です。一方の交戦状態を停止させることによって、他方に国との戦闘に集中できるようになるからです。

2.6.4 スパイ活動

プレイヤーは侵略したい地域の最新の軍事力をスパイすることができます。ただし、正確な情報を望むことはできず、おおよその情報を得ることができます。
中小国および要塞化されていない軍隊の場合には＄200,000。要塞化されている軍隊および補給基地のある地域では＄1,000,000の費用がかかります。

2.6.5 革命援助

プレイヤーは中小国に対して、その国内の反政府勢力に資金を融資することでクーデターを助長して、その国を支配下に治めることができます。
クーデターが成功するとプレイヤーの国の旗がその地域内に現れ、1,000人の軍隊がその国に配備されます。
そして、その国の資産がクーデターの起こった年以降、プレイヤーの予算として加えられます。
ただし、勝利得点は加えられません。

2.6.6 軍隊移動

軍隊の移動には陸軍の移動と海軍の移動があります。

2.6.6.1 陸軍移動

プレイヤーは陸軍を他の地域へ移動させることができます。ただし、それは隣接した地域に限られ、海を越えた移動や山脈が隔てている地域へは移動することはできません。移動先が敵の領土内の場合には、それは戦闘行動とみなされ、移動先で自動的に戦闘が開始されることになります。

移動することができるのは1,000人以上で、1,000人未満の地域から陸軍を移動させることはできません。

2.6.6.2 艦隊移動

プレイヤーは艦隊を港から港へと移動させることができます。艦隊は陸軍を乗せていてもいなくても構いません。艦隊の移動には3つの種類があります。

艦隊を増強する	目的地は自国内の地域です。
強襲する場合	移動した艦隊は移動先の艦隊に加えられます。艦隊が陸軍を中立国または敵の港に輸送します。陸軍は目的地で攻撃を開始します。
出撃する場合	陸軍を輸送していない艦隊が、敵地の艦隊を攻撃して、出撃した港に戻ってきます。

2.6.7 戦闘

戦闘は移動先で違うプレイヤーが支配する陸軍か艦隊が衝突した場合か、中小国に陸軍か艦隊を移動した場合に自動的に行われます。戦闘の経過は表示されません。

2.6.7.1 戦闘の結果を作用する要因

地形	防衛側に有利に戦闘が行われます。ゲーム開始時点で既に決定されています。付録の地図にある地形の項目に数値の形で表され、この数値が高い程防御力は高いことになります。この数値はどのシナリオでも一定です。
陸軍および艦隊の経験値	この数値はそれぞれの国の陸軍および艦隊の訓練と経験の高さを表します。この数値が低い国ほど攻撃力と防御力が秀れていることになります。 大国の経験値はあらかじめ決定されていまが、中小国の経験値はランダムに決定され、ゲーム開始時にその値が決定されます。

《大国比較対象表》

	イギリス	ドイツ	フランス	アメリカ	日本	ロシア
自国の領土	3	3	3	4	3	4
補給基地の数	2	2	2	3	2	1
陸軍の防御経験値	1	1	3	2	2	4
陸軍の攻撃経験値	1	2	2	2	3	3
兵士 10,000 人にかかる予算	$ 60万	$ 40万	$ 30万	$ 30万	$ 30万	$ 20万
スタンダードの部隊数	15万5千	36万5千	43万	17万5千	25万5千	52万
1880年の部隊数	50万1千	38万1千	50万7千	19万2千	27万	56万
1914年の部隊数	178万2千	346万5千	149万5千	57万	90万	303万
海軍の防御経験値	1	1	3	1	2	3
海軍の攻撃経験値	1	2	3	1	2	4
5艦隊にかかる予算	$ 30万	$ 40万	$ 50万	$ 40万	$ 50万	$ 70万
スタンダードの艦隊数	120	90	80	85	85	50

2.6.7.2.戦闘の順番

戦闘の順番はいつでも決まっていて、イギリス、ドイツ、フランス、アメリカ、日本、ロシアの順です。

2.6.7.3.戦闘の回数

戦闘は9回繰り返されます。

2.6.7.4.戦闘での守備

移動しなかった陸軍および艦隊は、敵の強襲（2.6.6.2参照）から駐屯している地域を守ります。また、他地域への侵略が成功し、その地域が戦闘中に他の国に侵略されると自動的にその地域の守備に回ります。

2.6.7.5.艦隊対艦隊の戦闘

強襲する場合（2.6.6.2参照）は、艦隊が対艦隊戦に勝利をおさめると艦隊に輸送されてきた陸軍が敵の陸軍を攻撃します。その陸軍も勝利をおさめることによってその地域はプレイヤーの領土となり、輸送された部隊はその地域にとどまり、艦隊はその地域の港に停泊します。

しかし、戦いに負けた場合、それが中小国や敵の支配地である場合（敵の補給基地がない場所）は、輸送されてきた陸軍はすべて全滅し、艦隊は自分の補給基地のある地域の港に戻ります。ただし、補給基地のある地域が敵に落とされてた場合は艦隊も全滅します。そして敵の補給基地のある地域の場合は、輸送されている陸軍も自分の補給基地のある地域に帰ります。
補給基地のある地域が敵に落とされている場合は全滅します。

防衛側で戦闘に負けた場合、艦隊は一番近い自国の領土に退却します。

2.6.7.6.陸軍対陸軍の戦闘

攻撃側が戦闘で負けた場合には、その陸軍は移動してきた場所に戻ります。その間にそこが占領された場合には陸軍は全滅します。

防衛側で戦闘に負けた場合、陸軍は一番近い自国の領土に退却します。

3 操作の方法

3.1 ゲームに必要な機材について

必要機材：　NEC　PC－9801シリーズ（VM／VX／RX／UV／UX／CV／EX）
バスマウス

メモリ：　640KB以上のメモリが必要です。

サウンドボード：本ゲームで音楽を鳴らす場合にはサウンドボードが必要です。PC－9801－26(K)か、それに準じたサウンドボードを使用してください。（PC－9801UVシリーズ等の音源が本体に標準で装備してある機種は必要ありません。）

3.2 マウスについて

本ゲームの操作はすべてマウスで行います。
マウスのボタンを押すことをクリック、画面上を移動する矢印のことをマウスカーソルといいます。

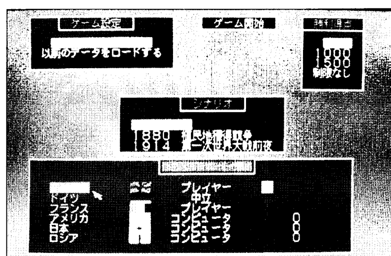
3.3 ゲームを始める

3.3.1 スタートの方法

コンピュータのＡドライブにゲームディスクを入れ、電源を入れてください。
しばらくしてからクロスメディアのロゴに続いて、タイトル画面が表示されます。
何かのKEY、もしくはマウスをクリックするとゲームが始まります。

3.3.2 初期設定

コンピュータの電源を入れ、ゲームを始めると下図のようになります。



この画面を初期設定画面と言い、ゲームを始める前に色々な設定をする画面です。
設定をしなければいけない項目は、

- ゲーム設定
- 勝利得点
- シナリオ
- プレイヤー設定

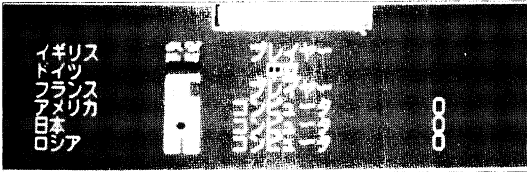
の4つです。

何も設定しない場合それぞれの項目は、

ゲーム設定	新しくゲームを始める	
勝利得点	500	
シナリオ	スタンダード	
プレイヤー設定	イギリス	プレイヤー
	ドイツ	中立
	フランス	プレイヤー
	アメリカ	コンピュータ
	日本	コンピュータ
	ロシア	コンピュータ

になります。

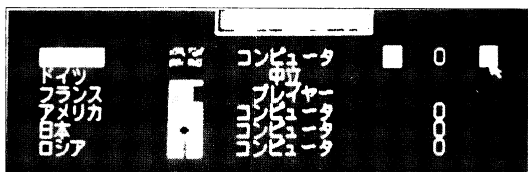
設定の方法は設定したい項目へマウスカーソルを持って行き、設定したい項目にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックします。反転している部分が下の項目に移動したら、設定したい部分にマウスカーソルを合わせます。そしてマウスの左ボタンをクリックしてください。これでその項目の設定は終わりです。
ただし、プレイヤー設定の方法は、他の項目とは多少異なっています。



プレイヤー設定にマウスカーソルを持って行き、その項目にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックするまでは同じです。それから設定したい国の名前にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックします。そうすると下図のようになります。



次に①にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックします。国旗の横の文字がマウスの左ボタンをクリックするたびに変わるはずです。表示されている文字が設定されたことになります。コンピュータという文字が出ると①の横に数字が現れます。



これはコンピュータのレベルを表します（レベルについては後で詳しく述べます)。レベルを設定したい場合、数字の横の①にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。数字がマウスの左ボタンをクリックするたびに変わります。表示されている数字が設定するコンピュータのレベルになります。
すべての設定が終わったら、ゲーム開始にマウスカーソルを持って行き、マウスカーソルをゲーム開始に合わせ、左ボタンをクリックしてください。ゲームが始まります。

以下、それぞれの項目について説明します。

ゲーム開始	初期設定を終了してゲームを始めます。
ゲーム設定	新しくゲームを始めるか、以前セーブしておいたデータをロードするかを選択します。
勝利得点	ゲームの終了得点を決定します。プレイヤーが選択した得点に達した点でゲームは終了します。無制限を選択すると得点に関係なくゲームは進行します。
シナリオ	スタンダードではゲーム開始時点では自分の国の領土しかありません。1880植民地獲得競争と1914第一次世界大戦前夜では自分の国以外に、1880年と1914年当時の領土を所有しています。
プレイヤー設定	イギリス、ドイツ、フランス、アメリカ、日本、ロシアの6つの国を支配するプレイヤーを決定します。

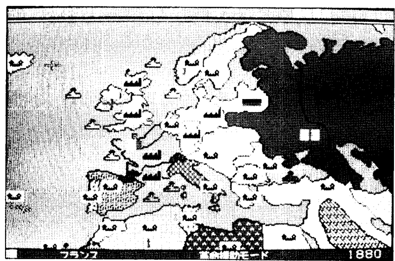
プレイヤーの種類には3種類あります。

プレイヤー	人間がその国を支配します。
中立	中立として設定された国は中小国と同様にみなされます。中立国は軍隊を編成したり、他の国を攻めることはできません。
コンピュータ	コンピュータがその国を支配します。コンピュータには0~9までのレベルがあります。0~3は初心者向け、4~7は中級者向け、8~9は上級者向けです。

以上が初期設定画面の説明です。

3.3.3 ゲーム画面

初期設定が終わるとゲームが始まります。下図はゲームが始まってすぐの画面です。



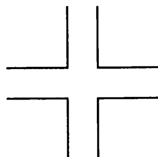
画面は大きく3つの部分に分けられます。以下はそれぞれの説明です。

メニュー	ディスクの操作、ゲームの進行、得点の表示、設定確認などをを行います。(それぞれの項目は、次の3.3.4以降で詳しく説明します。)
マップ	世界地図が表示されている。ここで地図をスクロールさせて軍隊を移動させたり、戦闘をさせたりします。
ステイタス	ここには現在コマンド実行中の国の国旗、名前、実行中のモード、年が表示されます。

3.3.4 メニュー

3.3.4.1 メニューの選択

メニューを選択するには、まずマウスカーソルを下図になっているか確認してください。
マウスカーソルが下図のようになっていなかったら、マウスの右ボタンをクリックしてマウスカーソルを下図に変えます。次にマウスカーソルをメニューの選択したい項目に合わせます。



マウスカーソルを項目に合わせると項目は反転表示されます。そこでマウスの左ボタンをクリックします。するとその項目の下に別のメニューが表示されます。マウスの左ボタンをクリックしたまま、マウスを下に引っ張るようにしてください。
反転表示された部分がそれにつれて移動します。選択される部分は反転表示されている項目になります。選択を決定するには反転表示されている部分でマウスのボタンを離してください。

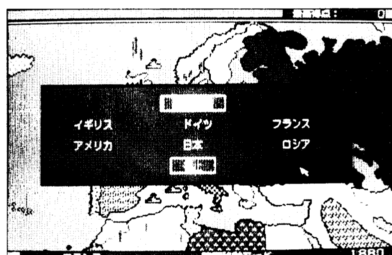
以上がメニューの選択方法です。

3.3.4.2　メニューの説明

メニューには4種類あります。

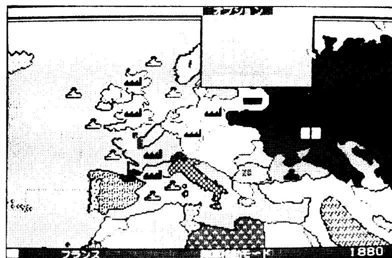
ディスクアクセサリー	ゲーム進行には特に関係ありません。
スタッフ	スタッフ名を表示します。
ファイル	ディスクを操作するメニューです。
以前のデータをロードする	プレイヤーがディスクに以前プレイした状況をデータにセーブしてあったら、そのデータをロードします（3.4参照)。
現在の状況をセーブする	現在プレイ中の状況をディスクにセーブします。ゲームを途中で止めたい場合に使用します（3.5参照)。
新しくゲームを始める	それまでの状況を破棄して最初からゲームをやり直します。
終了	ゲームを終了します（3.6参照)。
オプション	ゲームの進行に関係するメニューです。
プレイヤー設定確認	初期設定の設定を確認することができます。ここでは確認はできますが、設定自体を変更することはできません。
ゲーム記号一覧	ゲーム記号を一覧表の形で表示します。それぞれのゲーム記号が何を表すのかについては2.1を参照。
開戦準備を終了する	戦略活動を終了します（2.2参照)。
次のターンに進む	1つのコマンドを終了して、次に進みます（2.2参照)。
効果音あり／なし	効果音をつけたり、消したりします。
最高得点	6大国中で最高の勝利得点を表示します。右横の数字が最高得点です（2.4参照)。
現在の得点	国毎の得点を表示します。
交戦状態表示	現在どの国が他の国と交戦状態にあるのかを表示します。どの国が交戦しているのかを知るにはメニューから交戦状態表示を選択します（3.3.4.1参照)。

下図の表がマップ上に現れたら交戦状態を知りたい国にマウスカーソルをもって行き、マウスの左ボタンをクリックします。もし、その国が交戦状態にあるなら、交戦状態にある国と選択した国が交互に反転表示します。交戦状態が複数の国にわたっている場合は全部の国が反転表示します。交戦状態にない場合はなにも反転表示しません。



3.3.5 実際にゲームを進める

ゲームはまずスパイ活動（スパイ活動の詳しい内容については2.6.4参照）から始まります。ただし、スパイ活動などの開戦準備を行わない場合ははまずメニューからオプションを選択します (3.3.4.1メニューの選択を参照)。オプションの中に［開戦準備を終了する］という項目がありますのでそこを選択してください。

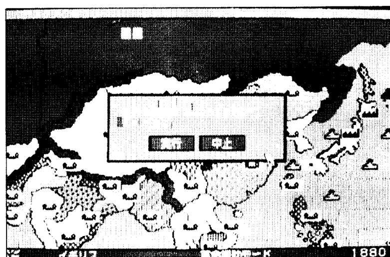


スパイ活動をするなら［実行］にマウスカーソルを持って行き、項目にマウスカーソルを合わせてからマウスの左ボタンをクリックします。スパイ活動を行わないなら、同じように［中止］を選択します。

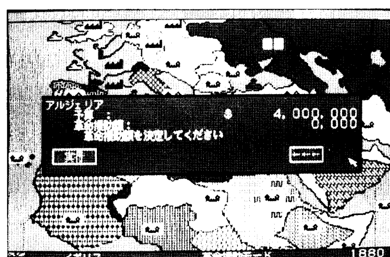
スパイ活動を選んだ場合は、次にスパイする国を選びます。スパイする国を選択するにはマップ上でマウスカーソルをスパイしたい国に持っていきます。スパイしたい国が画面上に出ていなければマウスカーソルを画面のはじに持って行き、マウスカーソルを画面外に引っ張るようにします。そうすると画面がスクロールしますので、目的の国を捜してください。目的の国が見つかったら、その国の中央辺りにあるゲーム記号上にマウスカーソルを持って行き、マウスの左ボタンをクリックしてください。下図は日本の本州をスパイしてみた例です。



スパイ活動が終了すると革命援助（革命援助の内容については2.6.5参照）になります。

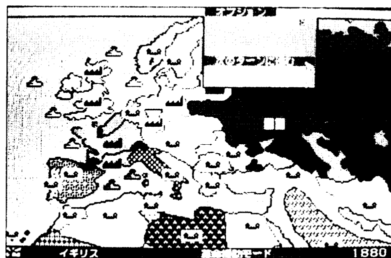


ここでも革命援助をするなら［実行］を、しないなら［中止］を選択します。［実行］を選択すると革命援助が可能な国はその国のゲーム記号が点滅します。ここで革命援助したい国へマウスカーソルを持って行き、ゲーム記号にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックします。選択すると画面上に下図が現れます。



この画面では援助する金額を決定しなければなりません。金額を決定するにはこの部分にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。金額が＄1,000ずつ増えていきます。逆に金額を減らすにはにマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。金額が＄1,000ずつ減っていきます。金額を決定したら［実行］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。革命援助は予算が残っている限りは何回でもできます。ただし、1つの国に革命援助できるのは1回です。

そして次のモードに進みますが、その場合はまずメニューからオプションを選択します（3.3.4.1 メニューの選択を参照)。オプションの中に［次のターンに進む］という項目がありますのでそこを選択してください。

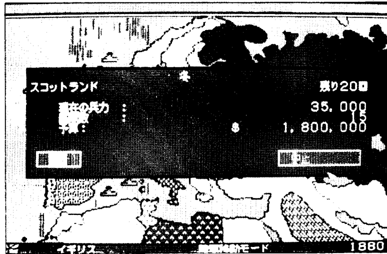


さて、スパイ活動と革命援助の戦争準備が終わったら、いよいよ開戦です。ここからが世界征服の本当の始まりです。ここから1年は春、夏、秋、冬の4つの季節に分けられます。以下のモードはそれぞれの季節毎に行います。

まず軍隊を移動させます。画面の上中央に［移動元地域を選択してください］と表示されます。



次に、マウスカーソルを軍隊を移動させたい地域のゲーム記号に合わせ、マウスの左ボタンをクリックします。その地域の兵力情報が画面上に現れます。先に進むなら［実行］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックし、止めるなら［中止］を選択します。
画面上には移動する部隊数を選択するための画面が現れます。

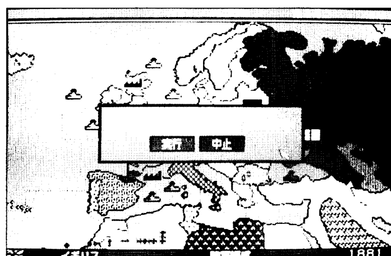


移動する部隊の数を決定するには移動する兵力を決定してくださいという表示の下の記号のいずれかにマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックします。記号はそれぞれが数字の位を表し、←が数字の千の位で選択すると1,000ずつ増加し、→を選択すると1,000ずつ減少します。あとは←←が万の位、←←←が10万の位です。ここでも部隊数を決定して軍隊を移動させる場合は［実行］を、中止するなら［中止］を選択します。
部隊の移動が決定、あるいはこのモードを抜けたい場合は、まずメニューからオプションを選択します(3.3.4.1メニューの選択を参照)。オプションの中に[次のメニューに進む]という項目がありますのでそこを選択してください。

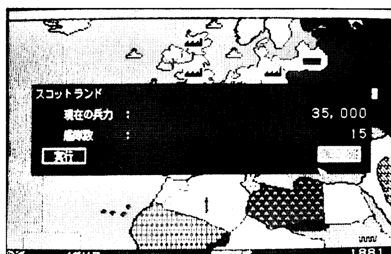
これで部隊の移動は完了です。次の艦隊の移動も同様に行います。
陸軍と艦隊の移動が終了すると移動した地域が他国か中小国の場合は自動的に戦闘が始まります。

ここまでが1ターンです。

冬が終わり１年が経過するとそれまでに獲得した領土の合計が予算とし自国に組み込まれ、その予算を使って、再び次の１年に備えて開戦の準備を行います。
まず最初は陸軍の編成を行います（2.6.1 軍隊の編成を参照）。下図が陸軍の編成を選択する画面です。

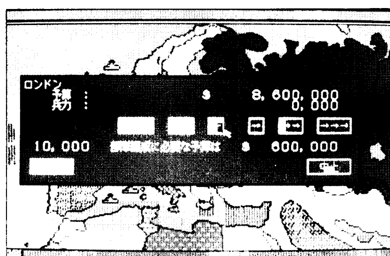


陸軍の編成を行う場合は［実行］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。行わない場合は［中止］を選択します。
［実行］を選択したら、編成を行う場所を決定します。軍隊の編成は自国内の補給基地のある地域に限られます。編成場所を決定するには補給基地を表すゲーム記号（2.1 ゲーム記号について参照）にマウスカーソルを合わせて、マウスの左ボタンをクリックします。画面は下図に変わります。



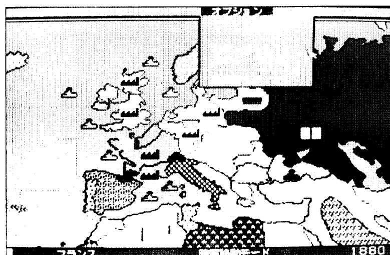
この画面はその地域の編成情報を表します。現在の兵力が陸軍の部隊数を表し、艦隊数は所有する艦隊の数を表します（ただし、兵力、艦隊数とも選択した地域の配属されている数を表し、自国内全ての兵力を表すわけではありません）。

次の画面に進むには［実行］か［中止］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。下図が次の画面です。



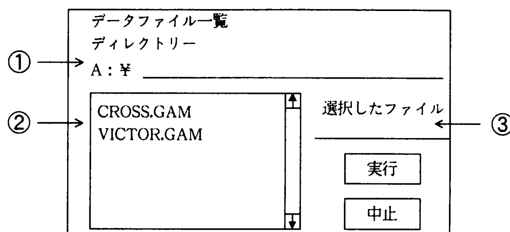
ここで編成する陸軍の部隊数を決定します。←にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックすると部隊数が増えます。部隊数を減らすにははにマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。
編成する部隊の数が決定したら［実行］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。編成を中止する場合は同様に［中止］を選択してください。

陸軍の編成を行うと次に艦隊の編成を行います。艦隊の編成も陸軍の編成と同様に操作します。
軍隊の編成が終了したら、スパイ活動、革命援助、要塞化、政府援助といったモードを順番に行います。それぞれの操作はゲーム開始時と同様に行ってください。
開戦の準備を終了するにはメニューからオプションを選択します（3.3.4.1 メニューの選択を参照)。オプションの中に［開戦準備を終了する］という項目がありますのでそこを選択してください。



3.4 データのロード

以前に記録したゲームの途中経過のデータをロードする方法は2つあります。
ひとつは初期設定画面でデータをロードする場合。もうひとつはゲーム中にメニューからファイルを選択し、データをロードする方法です。どちらもファイル選択画面が画面に現れます。



画面は3つの部分に分かれます。
①の部分はドライブの番号とディレクトリの名前を表します。
②の部分はファイルの名前です。
③の部分がロードするファイルの名前を入力する部分です。

ファイルを選択するには②の部分にマウスカーソルを持って行き、ロードしたいファイルの名前にマウスカーソルを合わせます。マウスカーソルを合わせたら、マウスの左ボタンをクリックしてください。③の部分に選択したファイルの名前が表示されます。もしそのファイルをロードするなら［実行］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックし、ロードを中止するなら［中止］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。
ファイルの名前はキーボードでも指定することができます。まず、③の上の［選択したファイル］の部分にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックします。下の点線の部分に青い枠が現れます。これが文字が入力できるという合図です。ここでキーボードからロードしたいファイルの名前を入力します（ESCキーでキャンセル)。
ファイルの名前は8文字のファイル名と3文字の拡張子より成ります。ここでは、拡張子の入力の必要はありません。Bドライブのディスクよりデータをロードするときは、まず［ディレクトリー：］にマウスカーソルを合せます。マウスカーソルを合せたらマウスの左ボタンをクリックします。下の点線の部分に青い枠が現れます。

ここで、キーボードからB：［RETURN］と入力します。それ以降の操作の方法はAドライブと同様に行います。ファイルの名前は次の3.5データのセーブで決定します。

3.5 データのセーブ

ゲームの途中までの状況をセーブすることができます。図の画面を開くまでは、操作の方法やドライブの指定方法は、3.4データのロードと同様です。しかしファイルの名前を入力するにはキーボードを使用します。

データの名前は8文字以内でプレイヤーが任意に設定することが可能です。セーブするデータが多くなるとどういったデータをセーブしたのかわからなくなる恐れがあります。ファイルの名前は日付けに関係したものとか、あるいはそのデータに関するメモを取っておくことをお薦めます。

〈ご注意〉

データはお買い求めの「世界征服」のディスクに直接記録することもできますが、他のディスクに記録する場合は、お手持ちのMS－DOSでフォーマットしたディスクをご使用ください。

3.6 ゲームを終了する

ゲームを終了するにはメニューのファイルから終了を選んでください。

ゲームを終了する前に
現在の状況をセーブしますか

［はい］ ［いいえ］ ［中止］

図の画面がマップに現れ、データをセーブするかどうか聞いてきます。もし、データをセーブして終了するなら［はい］を、データをセーブしないなら［いいえ］を、ゲームに戻るなら［中止］にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックしてください。

データのセーブについては3.5を参照してください。ゲームを終了させると自動的にタイトル画面に戻りますが、ここでディスクを抜いて電源を切ってください。

4　マルチプレイヤーで遊ぶ

「世界征服」で適用される戦略で一番重要なのは外交です。自国が攻めている間は敵も同じように攻めているのです。いかにして自国の領土を奪われずに相手の領土を獲得するのか。いかにして敵よりも多くの領土を獲得するのか。「世界征服」では目に見えない外交上の駆け引きといったものが重要な要素となるのです。
「世界征服」ではコンピュータプレイヤーとの対戦も楽しめます。しかし、相手の表情から次の手を読みとったり、相手の裏をかいたりといった微妙な駆け引きを楽しむには、コンピュータでは役不足といえるかもしれません。
「世界征服」は最大6人のプレイヤーまで遊ぶことができます。このゲームはマルチプレイヤーにうってつけのゲームなのです。
「世界征服」をマルチプレイヤーゲームとして楽しむにはどういった楽しみ方があるでしょうか。

Ａ君の家では、Ａ君の他に５人の人間が集まり、「世界征服」を楽しんでいた。
２部屋を使い、１部屋をコンピュータルームに、もう１部屋を作戦会議室に使った。
イギリスはＡ君、ドイツはＢ君、フランスはＣ君、アメリカはＤ君、日本はＥ君、ロシアはＦ君がそれぞれプレイしている。
現在の最高得点はアメリカでプレイしているＤ君だ。南北アメリカをほぼ手中に治めたＤ君。次は東南アジアか、インド辺りに足をのばそうかと思っている。
一方、大国が混在するヨーロッパでは、イギリス、フランス、ドイツが三つどもえの争いを繰り広げていた。戦場はヨーロッパから中東、アフリカまで広がっている。どの国が優勢ともいい難い。３国それぞれの思惑が絡み合って、なかなか優勢をとる国が出てこない。

日本でプレイしているＥ君は、始め中国を攻略しようとしたのだが、スパイ活動で中国の勢力を分析するのを怠り、送った部隊と艦隊が全滅させられた。今はとにかく予算をためようと特に目だった動きは見せていない。
ロシアのＦ君は中東を攻めていて、フランスと交戦状態に陥った。
アメリカのＤ君は他の国を横目で見ながら、一人黙々と勝利得点を稼いでいる。にこにこしているのがＤ君で、他の５人は苦虫をつぶした表情だ。

アメリカのD君がフィリピンを責め落とした時、A君がコンピュータルームから顔を出し、B君とC君を手招きでよんだ。B君とC君がコンピュータルームにやってくるとA君はいった。

「おい、同盟を結ばないか」

「同盟？」怪訝そうな表情で尋ねた。

「なんだよ、それ」C君も同様な表情だ。

「歴史の教科書にあっただろ。なんとか同盟とか。あれだよ。だってさ、このままじゃDだけが無傷で勝ちそうだろ。だから、同盟を結んでアメリカを攻めようぜ」

A君は手近にあった紙で簡単な誓約書を作り他の2人に見せた。

「じゃ、今から俺たちは同盟国だ」

3人はコンピュータルームから出てくると、A君が即席の誓約書をD君、E君、F君の3人に見せながら、次のように宣言した。

「我々、イギリス、フランス、ドイツは今から同盟関係を結ぶ」

「えっ」驚いたのはD君だ。まさに意表をつかれた感じだ。

「待てよ、同盟するなんてそんなのルールにないぜ」

「相談するのは勝手だろ」A君はD君の抗議につっぱねる。

「じゃ、俺たちも同盟結ぶからな」

「Eはどっちにつくんだよ」C君はE君に聞いた。

「えっ？」

「どっちにつくんだ」そういうのはF君だ。

「どっちって…。どっちかに入らなきゃ駄目なの」E君は今や2つにわかれたグループの間に挟まれていた。

「僕は…とりあえず様子を見るよ」

3つのグループにわかれてゲームが再開された。

E君以外の2つのグループはお互い頭を寄せ合って作戦会議をしている。

案の定、イギリス、フランス、ドイツの3カ国は南アメリカに攻め込み、アメリカの領土を奪う作戦に出た。

アメリカ側は、アメリカが防御に努め、ロシアが日本に攻める作戦をとった。

戦闘が終わると、日本に大量の兵力を送り込んだロシアが日本の四国を占領することに成功した。

ロシアのＦ君が、日本のＥ君にいった。
「次は本土だな」
「わかったよ」Ｅ君はそういうと、アメリカとロシアの同盟国になることを宣言した。
世界はこれで２つの陣営にわかれた。

ゲームは２つの陣営にわかれたまま進行していた。
アメリカは３カ国に攻められ、かなり苦戦を強いられていた。
順位は入れ替わり、現在トップを走るのはフランスに変わっている。フランス、イギリス、アメリカ、ドイツ、ロシア、日本の順番だ。
フランスは序盤の貯金がものをいって、イギリスと50点ほどの差をつけている。
このままでは負けてしまうと思ったＡ君は、Ｂ君とＣ君を裏切ってアフリカのフランス領を攻めた。
「俺、アメリカとロシアの側につく」Ａ君は一方的に、同盟から脱退することを宣言した。
ところが、それを聞いてなにごとか相談していたＤ君とＥ君とＦ君。
「イギリスが同盟に加わるのは認めない」Ｄ君がいった。
「どうしてだよ」Ａ君は３人に抗議した。
「必ず同盟に加えなければいけないってことはないだろう。俺たちで相談してイギリスが同盟に加わるのは認めないって決めたんだ」
Ｂ君とＣ君に助けを求めたＡ君は、それも断られて独立化してしまった。
5か国に攻められたＡ君は、それからわずか2ターンで苦労して獲得した領土をすべて奪われ、持っている領土はイギリス本土のみになってしまった。

MEMO

MEMO

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2－8－16　ビクター音楽産業株式会社　ニューメディア開発部　TEL. 03 (423) 7901